محمد سعيد القشاط

الألعاب الشعبية في الصحراء



دار الملتقى للطباعة والنشر

خالد علي بورقيـــح

https://archive.org/details/@hassan_ibrahem

الألعاب الشعبية
في
الصحـــــــراء

خالد علي بورفيع

د. محمد سعيد القشاط

الألعابُ الشَّعبيةُ في الصَّحْــــراء

الطبعة الأولى: 1998 م

الناشر: **دار الملتقى للطباعة والنشر**

ليماسول ـ قبرص

بيـروت ـ لبـنـان

الإهداء

● إلى الذين يحترمون جذورهم
ويقدسون موروثهم الثقافي
أهدي هذا الجهد المتواضع

https://archive.org/details/@hassan_ibrahem

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

مقدمة

ليست كل حياة الإنسان يكتنفها الجد كما يحلو للبعض أن يكون، ولكن الإنسان كانت بدايته لاعباً لاهياً قبل أن يكون جاداً في حياته.

فالهزل والجد. والعمل والراحة. والسير والجري والنوم واليقظة. والبكاء والضحك كل ذلك عرفه الإنسان منذ أن وطئت قدماه هذه الأرض أو بالأحرى منذ أن وطىء رأسه هذه الأرض.

وفلسف الإنسان حياته قصصاً ونوادر. وأمثالاً وشعراً وموسيقى وأدباً ومأثورات عمن سبقه من بني البشر.

وكما عرف المحكي من المأثور، عرف ما يحترف من المأثورات حدادة ونجارة وحراثة ورعياً. ولكل نوع من هذه الحرف ملبسه وحركته وأدواته صنعت لهذا الغرض أو لتسهيل هذه الغرض وكما عرف الزراعة والإنبات، عرف أيضاً العيش على حساب الآخرين؛ فاحترق الصيد وما يصنع لذلك من أدوات هي ضرورية لاقتناص الصيد وعرقلة حركته

تشكل كل هذا وذاك في ثقافة الشعب التي أثرتها الزيادات والابتكارات مع الزمن. وتباينت أو تقاربت بين الشعوب بحكم تقاربها أو تباعدها سكناً وجواراً.

واللعب هو فن من فنون الشعب يلجأ إليه عند راحته أو للترويح من عناء العمل والإجهاد. أو هرباً لقتل الفراغ الذي يأكل جل وقت الناس.

يلعب الإنسان طفلاً ويافعاً وشاباً وحتى للرجال والنساء ألعابهم في كل مجتمع.

والعرب في صحرائهم الشاسعة لهم ألعابهم التي ورثوها عن أجدادهم في جزيرة العرب. أو التي اخترعوها في صحرائهم بعد ذلك الزمن وأصبحت من موروث الصحراويين الثقافي.

وبما أنني عشت في الصحراء أغلب سنوات حياتي وعايشت البدو في الصحراء. ولعبت ألعابهم صغيراً وشاباً وكهلاً رفقة أترابي الذين تكتظ بهم نواجع البدو في الصحراء وساحات المراعي.

وبما أن العصور تتدافع ويلغي القادم منها آثار الذاهب والجديد آثار القديم. فلا شك أن الكثير من الألعاب التي لعبتها صغيراً ولعبها معي أطفال جيلي. بدأت تندثر وتتناسى كما اندثرت عادات وتقاليد كانت لهذا الشعب قبل جيل من الزمن ثم أصبحت نسياً منسياً بحكم ما أسماه الكثرة تطوراً وما هو بتطور. لأنّ التطور في العقول والمخترعات، وليس في نسيان الجذور وازدراء التراث وسيطرة

الشاشات المرئية التي أثرت من البعيد في عقول الناشئة وأوقاتهم فزعزعت ثقافتهم من الأعماق وجعلتهم يؤلهون ما هو آتٍ من الأغراب وازدراء المألوف الموروث.

رأيت أن أجمع ألعاب البدو في الصحراء ـ من ذاكرتي ـ كما لعبتها أو شاهدت لعبها في مختلف مناطق العرب في صحرائهم الأفريقية.

اقتصرت في جمعي على ألعاب البدو. ولم أجمع ألعاب الحضر التي هي ألعاب أخرى خاصة بهم لأن ألعاب الحَضر أُشبعت دراسة وجمعاً من مثقفي الحاضرة الذين لم يعدموا الدراسة والثقافة والتي حيثما توفرت توفر التسجيل والتحليل والنقد. بعكس أهل البدو الذين ظُلموا تاريخياً وأدبياً وثقافياً. من قبل مسجلي الآداب والفنون والتراث التاريخي. فهم في سجلات المثقفين وكتبهم (الأعراب). لا يسمى أحدهم إلا تحت اسم (أعرابي) حتى ولو أبدع وقال الحكم التي لا يضاهيه في قولها معنى، أو أورد المقالة التي يعجز الكتاب عن إيرادها.

أما سكان المدن فقولهم المصون من الضياع والتزوير. حيث يسجل المسجلون لفظه حرفياً وحتى تاريخ قوله وساعته والمناسبة التي قيل فيها وصاحب القول وصفته وحرفته وموقعه من سلم الدولة إن كان ممن يحبو على سلالم الحكم.

جمعت هذه الألعاب من مختلف بقاع الوطن العربي في

الصحراء الكبرى من الساقية الحمراء ووادي الذهب إلى موريتانيا ومنها شرقاً إلى أرتريا مروراً بمالي والنيجر. وتشاد والسودان. ودول الصحراء الشمالية مصر وليبيا وتونس والجزائر.

إن الكثير من هذه الألعاب ذات جذور في صحراء العرب جلبها العرب من جزيرتهم أيام الهجرات. وبعضها تحورت أو عُدلت أو أُقتبست من ألعاب أفريقية أخرى فجاءت معدلة أو محورة في صورة ألعاب جديدة ومبتكرة.

لقد قسمت هذا السفر إلى فصول أربعة بالرغم من أن بعض الألعاب تتداخل بين الفصول:

الفصل الأول: ألعاب الأطفال. وهم الذكور والإناث ما دون الثانية عشرة. ما يلعبونه في ليالي الصيف المقمرة وما يلعبونه نهاراً.

ألعابهم التي يلعبونها وقوفاً يتقافزون في مرح أو التي يلعبونها جلوساً ضاحكين.

الفصل الثاني: ألعاب الشباب. وأغلبها ألعاب الذكور من الشباب لأن هذه المرحلة ينفصل فيها الذكور عن الإناث. إلا في بعض المناطق من الصحراء حيث يلعبون ويسمرون مجتمعين، عند التوارق، وعند سكان صحراء موريتانيا، وشمال مالي، وشمال النيجر.

الفصل الثالث: ألعاب الرجال: وهم الكهول والشيوخ وألعاب هذا

الصنف من الناس تناسب أعمارهم فألعابهم تعتمد على العقل لا على قوة الجسم.

الفصل الرابع: ألعاب النساء: وقد أوردت الألعاب التي تلعبها النسوة في حياء بعيداً عن أعين الرقباء والفضوليين من الرجال.

هذا ولا أدعي أنني تمكنت من جمع كل الألعاب التي تُلعب في الصحراء العربية الكبرى. ولكنني أعتقد أنني جمعت أغلبها وما يكفي أن يكون مفاتيح بحث لأولئك المهتمين من دارسي وأساتذة التراث علهم يستطيعون إثراء هذا البحث بدراساتهم وأبحاثهم الميدانية التي ترشح الثقافة الموروثة في عقول الشباب بحيث يستطيعون إثراءها وتُعاد إليهم ثقتهم بأنفسهم وبأمتهم وبموروثهم الثقافي في مختلف الأغراض والفنون.

إنني أهيب بالدارسين للتراث الشعب أن يتعمقوا في البحث. وأن تتكون منهم قوافل بحث ودراسة في منطقة (الصحراء العربية الكبرى) لينفضوا الغبار عن تراث أمتهم التي هي اليوم أحوج إليهم من أي وقت مضى.

هذا ولله الأمر أولاً وأخيراً وما توفيقي إلا بالله.

د. محمد سعيد القشاط

طرابلس الغرب/ 25 من شهر التمور (أكتوبر) 1997

الفصل الأول :

متاح للتحميل ضمن مجموعة كبيرة من المطبوعات من صفحة مكتبتي الخاصة

على موقع ارشيف الانترنت

الرابط

https://archive.org/details/@hassan_ibrahem

ألعاب الأطفال

هذه الألعاب يلعبها الأطفال ذكوراً وإناثاً في المنتجعات وفي فصول العام المختلفة.

ألعاب يلعبونها ليلاً في ليالي الصيف المقمرة خارج خيام النجع.

وألعاب يلعبونها نهاراً في أيام الربيع المشمسة أو الخريف المعتدلة جلوساً أو راكضين.

وألعاب يلعبونها داخل الخيام شتاء والبرد يأكل العظام جلوساً في مجموعات ساهرة حول نار مؤججة.

لقد حاولت أن أشرح طريقة كل لعبة وتسميتها وعدد المشاركين فيها، بالرغم من أنني أعرف أن الكتابة لا تفي بالغرض؛ لأن الممارسة العملية أبلغ من التعريف النظري، ولكن ما لم يبلغ كله، لا يترك بعضه.

ألعاب الأطفال الليلية:

1 ـ عظيم السَّاري:

هذه اللعبة يلعبها جميع أطفال العرب من الخليج إلى المحيط.

وقد لعبها رسول الله ﷺ عندما كان صغيراً وتسمى في جزيرة العرب (عظيم وضاح).

طريقة لعبها:

يتجمع الصبيان ليلاً في ضوء القمر خارج الخيام وفي أرض مستوية ويخطون دائرة على الأرض يسمونها (الحج) ويأخذ أحدهم عظم شاة كعظمة الساق مثلاً، ويبدأ في قيادة اللعبة.

يجتمع جميع الأطفال وسط الحلقة، ويغمضون أعينهم ويقذف قائد اللعبة (العظم) بعيداً، ويبقى الجميع مغمضين أعينهم لحين سماع سقوط العظم على الأرض.

حينها تبدأ اللعبة بأن ينتشر الأطفال ليبحثوا عن العظم في كل اتجاه.

الطفل الذي يجد العظم يسرع به جرياً نحو الدائرة (الحج) وينتبه الأطفال له فيطاردونه، وإذا قبضوا عليه ينتزعون العظم منه، والذي ينتزعه يسرع هو الآخر باتجاه الدائرة إلى أن يصلها.

الطفل الذي يدخل الدائرة يصيح (حجيت) ويصبح هو قائد اللعبة من جديد.

وهذه اللعبة تُلعب مختلطة إناثاً وذكوراً.

2 ـ الغولة وظراريها:

أي (الغولة وذريتها).

لاعبو هذه اللعبة يقتسمون الأدوار كما يلي:

1 ـ **الغولة**: ويقوم بدورها أحد الأولاد أو إحدى البنات.

2 ـ **الأم**: ويقوم بدورها أحد الأطفال أو البنات.

3 ـ بقية الأطفال يمسكون في طابور طويل ظهر الأم، وتقف الغولة أمام الأم قائلة وهي متظاهرة بأنها تشتمّ الموقع:

(حسيّت نصري في قصري
واش جابهولي يا كسرى)

وتطرح السؤال التالي:

(إشفه وإلاّ جلم)؟

أي إنها تدور باتجاه واحد أو باتجاهين. أي تهاجم من جانب واحد أو من الجانبين. فإذا قالت الأم (إشفه) تدور (الغولة) باتجاه واحد. أما إذا قالت لها (جلم) فتدور باتجاهين.

تبدأ الغولة في المهاجمة ولا تمس الأم. والأم تمد يديها بين الأطفال والغولة حائلة بينها وبينهم.

تقول الغولة في دورانها:

(سبع صبايا في قصبايا
اندور اندور وناكلهم)

تقول الأم:

والله ما تذوقيهم

وتبدأ هكذا في الدوران والمراوغة والأطفال يتصايحون ويضحكون وقد يقعون أرضاً من سرعة الدوران.

عندما تقبض الغولة على قميص أحد الأطفال. يطاوعها وتذهب به بعيداً في دائرة مخصصة لهذا الغرض تسمى (دار الغولة) على أساس أنها أكلته.

وتستمر اللعبة إلى أن تقبض الغولة على جميع الأطفال. عندها ترجع الغولة إليهم وتبدأ في أكلهم وتأتي الأم لتخليصهم بالطريقة نفسها التي أخذتهم بها الغولة. فتبدأ في مراوغة الغولة، والغولة تمنع اقترابها من الدائرة إلى أن تقبض على أحد الأطفال، فيخرج معها وترجعه إلى دائرة الأم التي بدأ منها اللعب، فيجلس هناك وترجع لتخليص الآخرين.

عندما تجمع كل الأطفال تجلس الأم مادة رجليها أمامها ويجلس كل الأطفال، كل طفل في حجر صاحبه، والطفل الأول في حجر أمه.

تتقدم الغولة من أول طفل وتأخذه ممسكة إياه من أنفه حتى تبعده قليلاً وتسأله:

أمك وسيدك وين خليتهم؟

يجيب الطفل:

في الخيمة.

تسأله من جديد:

في آش يديروا؟

يجيب الطفل بأي جواب يتوقع أن والديه يعملان ذلك العمل الذي تركهما فيه.

وقد يجيب الطفل جواباً مضحكاً في عمل والديه. فيضحك الأطفال. وتنتهي اللعبة. وتبدأ من جديد إذا ما زال الأطفال نشيطين للعب.

3 ـ الجمر تحت اللبن الخاثر (دا متكات داو أسيري).

يتجمع الأطفال في مكان ثم يُعيَّن أحدهم على أنه صاحب الماعز: ثم يختار طفل آخر على أنه الذئب، وترسم دائرة على أنها مكان الماعز (الزريبة)، ويجلس فيها صاحب الماعز ثم ترسم دائرة بعيدة قليلاً على أنها وكر للذئب، والباقي من الأطفال هم الماعز. ثم يتفرقون للاختفاء. وتكون هناك كلمة سر بين صاحب الماعز والماعز لا يعرفها الذئب. وبعد أن يختفي الأطفال (الماعز) يطلق صاحبها كلمة السر وهي تدل على الرجوع إلى الحظيرة. وينطلق الأطفال للعودة، وهنا يقفز الذئب للقبض على إحدى المعزى أو أكثر قبل أن تصل إلى الحظيرة وكل عنزة يمسكها الذئب قبل أن تصل إلى الحظيره يدخلها وكره (سجنه) وتعاد اللعبة عدة مرات حتى ينتهي عدد الأطفال، وآخر طفل يدخل الحظيره أو يمسك به الذئب في آخر لحظة يعتبر رابحاً. وهذه اللعبة يسميها أطفال التوارق (تامتكات داو أسيري)

4 ـ لعبة الغمِّيضة:

وطريقتها أن يتجمع الأطفال مجموعتين ويختارون من بينهم حكماً يدير اللعبة. يقوم الحكم بخط دائرة بعصاه في الأرض ويعطي الحكم لإحدى المجموعتين بأن تدخل الدائرة وتغمض أعينها ثم يعطي الإشارة للمجموعة الثانية بأن تذهب بعيداً وتختفي عن الأنظار. ثم ينطلق الذين غمضوا أعينهم للبحث عن المجموعة الثانية. ومن رجع إلى الدائرة من المجموعة الثانية دون أن يمسه شخص من المجموعة الأولى يُعد رابحاً، ويقوم هو بقيادة اللعبة من جديد. ويسمى أطفال التوارق هذه اللعبة (ساباكو باكو).

5 ـ شغرغم شغرغم: (ضوضاء متواصلة ناتجة عن احتكاك جسم صلب بآخر)

في هذه اللعبة يتجمع الأطفال مجموعة واحدة ثم يختار واحد منهم لقيادة اللعبة.

يبدأ الأطفال في غرس أصابعهم في التراب ويرددون كلمة (شغرغم شغرغم).

عندما يقول الذي يقود اللعبة (دَسْ) يغرس كل واحد إصبعه في التراب. وعندما يقول قائد اللعبة (زُو) يرفع كل واحد إصبعه إلى أعلى.

والطفل الذي يعمل عكس الكلمة التي نطقها قائد اللعبة يعاقب. وذلك بأن يذكر اسم اثنين من أعمامه أو أخواله أو أقربائه ويقول: (إني

أقتل فلاناً (أحدهما) بسبب (فلان) الآخر فيضحك الأولاد وتبدأ اللعبة من جديد. والرابح هنا هو الذي لا يغلط إطلاقاً أو يغلط الأخير.

6 ـ خريبشة خريبشة:

هذه اللعبة هي اللعبة السابقة. وهي أن يضع الأطفال جميعاً أيديهم على الأرض بعد أن يجلسوا في دائرة. ويقوم قائد اللعبة بترديد كلمة خريبشة خريبشة. ثم يصيح بسرعة:

- طار حمام.

وهنا يرفع الجميع أيديهم. والذي لا يرفع يده يعتبر خاسراً لأن الحمام يطير.

ثم يرجعون أيديهم إلى الأرض ويستمر قائد اللعب قائلاً:

خريبشة. خريبشة. خريبشة. ثم يصيح بسرعة.

طار حمار (أو أي شيء لا يطير) فالذي يرفع يده يعتبر خاسراً. وهكذا إلى أن يبقى واحد لا يخرج من اللعب لأنه لم يخطىء، فيقود اللعبة من جديد.

7 ـ شهاب النار:

يتحلق الأطفال حول النار خارج المخيم. ويأخذ قائد اللعبة شهاب نار ويمده للذي بجانبه الذي يمده بدورهِ بسرعة للذي يليه والشهاب مشتعل. والطفل الذي تنطفىء الشعلة في يده يكون خاسراً ويخرج من اللعبة ويستمر اللعب.

ويسمي هذه اللعبة أطفال التوارق (تيما ملْت).

7 ـ الفأر الأبيض يقرب منا:

ينبطح الأطفال على بطونهم. وكل واحد يضع رأسه قرب قدمَيْ الآخر ـ العدد حسب الموجود ـ والأول هو دائماً قائد اللعبة. ويبتعد أحد الأطفال قليلاً عن المجموعة ومعه عصا طويلة وهي (الفأر الأبيض).

وعندما يبدأ في الاقتراب من الأطفال. وعادة ما يأتي من الخلف ـ يهمز آخر طفل الطفل الذي يليه قائلاً عبارة:

- **الفأر الأبيض يقترب.**

ويقولها الطفل الآخر للذي يليه حتى تصل للأول وهو قائد اللعبة، فيعطي أمراً بالانطلاق فيهربون. ويحاول الفأر المنطلق في أثرهم أن يمس أكبر عدد منهم بعصا ـ مسّاً لا ضرباً ـ والذي يمسه يقصى عن اللعب وهكذا.

والرابح هو الذي لا يمسه الفأر الأبيض بعصاه أو يكون آخر من يمسه.

وهذه اللعبة يسميها أطفال التوارق (أكور ملّت إيدجش أكال).

9 ـ الشاه ليلى:

يخط الأطفال دائرة في أرض مستوية. ويقف أحد الأطفال بداخلها على (أربع) (يديه ووجليه).

يحاول الأطفال ضربه بطواقيهم أو بشيء لين. وفي ذلك الأثناء يحاول الطفل ضرب من يقترب منه من الأطفال برجله.

وإذا صادف وإن ركل أحدهم برجله. يدخل الحلبة ذلك الطفل المركول. ويخرج الذي كان داخل الدائرة ويتصايح الأطفال عند اقترابهم من الطفل الموجود بداخل الدائرة قائلين.

- **الشاه ليلى. الشاه ليلى.**

وهي كلمة لا معنى لها. ويقولون في الأمثال الشعبية في ليبيا.

- **فلان يلعب في الشاه ليلى.**

والمعنى أنه خالٍ من المسؤولية والهموم.

10 ـ غميِّض غزال:

هذه اللعبة تشبه لعبة (الغمِّيضة) إلا أن الفرق بينهما. أن في الأولى يغمض أعينهم مجموعة من الأطفال، والذين يختبئون مجموعة. أي المجموعة تنقسم إلى فريقين، أما في هذه اللعبة؛ فإن الذي يغمض عينيه طفل واحد داخل دائرة مخطوطة على الأرض. وبقية الأولاد يذهبون بعيداً ليختبئوا.

ويظل الطفل المغمض العينين يصيح.

- **حلّت؟**

أي يبدأ اللعب.

وعندما ينتهي الأطفال من إعداد أماكن لاختبائهم يصيح أحدهم.

- **حلّت.**

أي ليبدأ اللعب.

عندها يقوم الطفل بالبحث عن الأولاد، وفي الوقت نفسه يحرس الدائرة حتى لا يدخل أحد الأطفال، والطفل الذي يراه الطفل الذي كان مغمضاً يخرج من اللعبة.

ويحاول الأطفال أن يتسللوا إلى الدائرة دون أن يراهم الطفل، وإذا وصل أحدهم دون أن يراه الطفل قائد اللعبة، يعتبر منتصراً، ويبدأ في قيادة اللعبة بأن يغمض هو عينيه ويتفرق الصبيان وهكذا.

11 ـ خطمش عليك اثعيلب؟

في هذه اللعبة يجلس الأطفال على شكل دائرة. ويبدأ أحدهم بقيادة اللعبة بأن يسأل الطفل الذي على يمينه بقوله:

خطمش عليك ثعيلب؟

فيجيب الطفل:

- **خطم.**

فيسيطرد قائد اللعبة.

- **واذويله؟**

فإن قال الطفل (خطم) يضرب لأنه أخطأ إذْ عليه أن يقول سائلاً الطفل الذي على يمينه.

- **خطمش عليك ثعيلب؟**

وهكذا. وهناك لعبة أخرى تشبهها. فالسؤال بدلاً من (خطمش عليك ثعيلب) هو (كلتش فول).

فيجيب الطفل المسؤول.

- **كلت.**

فيقول قائد اللعبة.

- **وقشيراته؟**

فيسأل الطفل مَنْ يليه دون أن يجيب على السؤال الأخير، وإن أجاب يضحك الجميع ويضرب. وهناك لعبة يلعبها أطفال التوارق وهي اللعبة نفسها لكنّ السؤال يكون:

- **أقتل أرانب أو أديّة.**

فإذا أجاب أو ديّة قبل أرانب يعتبر خاطئاً ويخرج من اللعبة.

12 ـ يا حجيل يا مجيل:

يجلس الأطفال في دائرة ويبسطون أيديهم على الأرض وراحة اليد باتجاه الأرض.

يقوم قائد اللعبة بتمرير يده بحيث يضع إصبعه فوق أياديهم وهو يقول متغنياً:

يا حجيل يا مجيل
وين بت البارح؟
في اجنين صالح
ما كليتوا من تفاح
ومن نفّاح

ومن حليب القاح
دجاجة تكوكي
فوق السواني
عل ليديّه هذي
ويمسك باليد التي توقف عندها الغناء وهو يقول:

- **احميصه وإلاّ قريصه؟**

فإن قال الطفل:

- **أحميصه.**

يترك يده. وإن قال:

- **اقريصه.**

يقرصها له برفق ويرفع الطفل يده ويضعها داخل قميصه تحت إبطه. ويستمر اللعب مع بقية الأولاد إلى أن يضع جميع الأطفال أيديهم تحت آباطهم. بحيث لا تبقى يد على الأرض؛ حينها يبدأ قائد اللعبة موجِّهاً لهم أسئلته.

الخبزة طابت؟
فيقولون:
نحرث في الأرض.
يقول:
الخبزة طابت؟
فيقولون:

نحصد في الشعير.

يقول:

الخبزة طابت؟

فيقولون:

ندرس في السبول.

يقول:

الخبزة طابت؟

فيقولون:

نرحى في الشعير.

وهكذا حتى يذكروا جميع المراحل التي يمر بها الشعير قبل أكله. فيقولون نغربل الدقيق. نعجن الخبز. نصنعه في الفرن. وأخيراً يقولون: (طابت) أي نضجت، حينها يأمرهم بإخراج أيديهم الواحد تِلْوَ الآخر. ويضع يد كل طفل على وجهه. فإن كانت يد الطفل دافئة قبَّلها. وإن كانت باردة بصق عليها. وتبدأ اللعبة من جديد. والأطفال يضحكون.

13 ـ الضبع:

يربط أحد الأطفال على رأسه (حذاء) (بلغه) بحيث تصبح كأنها أُذنا (ضبع). ويمسك أحد الأطفال بظهره من الخلف. ويكون الأول واقفاً والثاني منحنياً إلى الإمام. ويغطى الاثنان ببطانية أو برداء بحيث يظهران كجسم واحد يمشي على أربع أرجل. ويظلان يهاجمان

الأطفال ويجريان وراءهم على أساس أنهما ضبع، وهي لعبة مضحكة ومسلية للأطفال.

14 ـ دجاجة عمياء:

يتحلق الأطفال في دائرة. ويقف في وسط الدائرة أحدهم وقد أغمضوا عينيه بقطعة قماش.

يقترب أحد الأطفال من الطفل المغمض العينين ويصفعه صفعة خفيفة. وعلى الطفل المغمض أن يسمي الطفل الذي صفعه.

فإن ذكر اسمه صحيحاً خرج من اللعبة ودخل الصافع مكانه. وإن لم يسمه صحيحاً يستمر اللعب. وهناك طريقة أخرى لهذه اللعبة. وهي بدلاً من أن يذكر اسمه يقبض عليه. فإذا قبض عليه يدخله الحلبة ويفتح عينيه ويغمض عيني الولد المقبوض عليه. أما إذا لم يستطع القبض على أحد فيستمر في اللعب.

15 ـ بقرة شلاّلة:

يركب أحد الأطفال الصغار على ظهر أحد الأطفال الأكبر منه سناً بالمقلوب. بحيث يكون رأسه إلى أسفل. ورجلاه على رأس صاحبه بحيث تظهران كأنهما قرنا بقرة.

يمسك الطفل الكبير رجلَيْ الطفل الصغير فوق رأسه بيديه ويصيح وهو يطارد الأطفال ويحاول طعنهم برجلَيْ صاحبه.

- **بقرة شلالة موووه.**

والأطفال يفرون ويهربون منه وهو يضربهم (ينطحهم) برجلَيْ صاحبه.

وهذه اللعبة تعتبر للتسلية وليس فيها منتصر أو مهزوم، والأطفال يجرون ويحاولون الاقتراب من البقرة وهي تنطحهم

16 ـ طُبَّاخ:

هذه اللعبة يلعبها الأطفال مع من هم أصغر منهم وقد تلعبها الأمهات مع أطفالهن لغرض إضحاك الصغير وتسليته.

يمسك الكبير يد الطفل الصغير. ويمسد على راحته براحة يده وهو يقول:

طُبّاخ. طُبّاخ.

ثم يمسك أصابع الطفل فيطبقها الواحد تلو الآخر وهو يقول عند الضغط على كل إصبع:

- هذا صغير بن صغرون (الخنصر).
- هذا تاتم بن تاتم (البنصر).
- هذا لبّاس الخاتم (الوسطى).
- هذا لحّاس القصعة (السبابة).
- هذا قصّاع القملة (الإبهام).

وبعدها يصيح منادياً.

- يا فارس هوووه.

يجيب الطفل.

- هووه (نعم)

يقول قائد اللعبة.

- رتيش أجديّات (هل رأيت جديان)؟

يقول الطفل:

- ريتهم (رأيتهم).
- يقول قائد اللعبة.
- وين؟ أين.

يقول الطفل:

في مغارة الذيب ياكلوا في النخالة ويعدوا بالحليب.

يقول قائد اللعبة:

- نسير وإلاّ نغير؟

إذا قال الطفل

- سير.

فيقلد قائد اللعبة صوت أقدام الفرس وهو يمرر أصابعه على ذراع الطفل إلى أن يصل إلى إبطه فيهاجمه ويدخل أصابعه في إبط الطفل وهو يقول:

- ها هم. ها هم.

أي إنه وجدهم. فيضحك الطفل. وتنتهي اللعبة. أما إذا قال الطفل:

- غير.

ومعناها هاجم.

فإن قائد اللعبة يهجم فوراً على إبط الطفل وهو يقول:

- هاهم. هاهم.

ويضحك الطفل. وتعاد اللعبة. وقد يترك الكبير للطفل الصغير أن يقلده في اللعبة فيصبح الطفل قائداً للعبة.

17 ـ قفز النار:

هذه اللعبة تلعب ليلة عاشوراء. وهي أن يجمع الأطفال الحطب وكذلك النسوة، ويشعلن النار خارج النجع. ويبدأ الجميع في قفز النار بعدد أفراد الأسرة وتُوقف الفتيات بجانب النار غصناً من شجر السدر يكن قد قطعنه في النهار وألصقن به قطعاً من الأقمشة بعدد أفراد كل أسرة. ويعتقدون أن من تسقط قطعته على الأرض سيموت ذلك العام.

وتجلس النسوة والشابات يتغنين بأغاني حزينة تسمى (البُرّاش) أو (الشبراش) وتدور الفتيات حول النار وهن يتغنين بقولهنّ.

- اندبوا يا شاييات.

على نبينا قالوا مات.

وفي ساعة متأخرة من الليل تهدأ نار عاشوراء هذه وتخبو ويعود الجميع إلى المنتجع.

وهذه اللعبة من ألعاب (الشيعة) إذ حكم الفاطميون الشمال

الأفريقي في فترة من الزمن. وتجسد هذه الأغاني مقتل الحسين رضي الله عنه.

18 ـ الميراد:

وهي لعبة بسيطة حيث يتحلق الأولاد حول النار في ليالي الشتاء يصطلون فيقول أحدهم:

- **هيا نردوا.**

فيقولون:

- **هيا.**

يأخذ أحدهم برجلَيْ الطفل المقابل له على النار ويسحبه بهما نحو النار وهو يصيح ويتملص حتى يقترب من الجمر فيتركه وبقية الأطفال يضحكون.

وقد يبكي ذلك الطفل من الخوف. فيتسارع الأطفال بالابتعاد عن النار مخافة الورود على حين غرّة.

19 ـ حَبْ القوقش:

عند اللعب ليلاً خارج الخيام، حيث يتجمع الأطفال يقف اثنان من الأطفال متقاربان في السن. ويلصق كل منهما ظهره على ظهر صاحبه ووجهاهما عكس بعضهما البعض.

يدخل كل منهما يديه في يدي صاحبه بحيث يتماسكان من العضدين. ويضغط كل منهما عضديه على عضدي صاحبه.

يركع أحدهما مطأطئاً رأسه إلى الأمام وهو يحمل صاحبه على ظهره ويقول:

- حَبْ القوقش منهو فوقش؟

ويسأل صاحبه قائلاً:

- آش فوقك:

يجيب.

- السماء.
- آش تحتك؟

يجيب.

قصعة ماء.

- آش وسادتك؟
- حب الكركم.

يقول الطفل الراكع للراكب.

- انزل يا صاحبي خل نركب.

فيقف الأول ويركع الثاني فيصبح المركوب أولاً راكباً ويسأله الأسئلة نفسها ويجيب الإجابة نفسها ويتبادلان الدور. وهذه اللعبة يلعبها كل اثنين لوحدهما في مجموعة منفصلة.

20 ـ المخفيّة:

يجتمع الأطفال في حلقة، وينطلق أحدهم خارجها بحيث يخفي شيئاً معيناً كفردة حذاء، أو منديل أو غيره في موقع يعرفه هو.

يبدأ اللعب بأن يشترك جميع الأطفال في التصفيق، ويقود ذلك الطفل اللعب. ويخرج أحد الأطفال للبحث عن الشيء المخفي. ويخفت التصفيق كلما اقترب من ذلك الشيء. ويتصاعد التصفيق كلما ابتعد عن موقع الشيء إلى أن يجده. وإذا لم يجده تعاد اللعبة من جديد.

وفي بعض المواقع يلعبونها بأن يخرجوا طفلاً من الدائرة ويتفق الجميع على إخفاء شيء بعينيه ثم ينادونه وتبدأ اللعبة. وإذا وجد الشيء يقود هو اللعبة من جديد ويخرج طفل آخر من المجموعة ليلعب الدور.

21 ـ الذئب والنعجة: وتسمى أيضاً (القط والفار) في بعض الأماكن:

يتحلق الأطفال في دائرة ويتماسكون بالأيادي واقفين، بحيث يتركون فرجة بين كل طفل وطفل.

يقف أحد الأطفال في جانب من الدائرة، ويقف الطفل الآخر في الجانب الآخر، بحيث يمثل دور النعجة، أما الطفل الأول؛ فيمثل دور الذئب.

تعطى إشارة البدء، فينطلق الذئب في مطاردة النعجة بحيث يدخل كل موقع دخلت منه النعجة ويخرج من كل موقع خرجت منه.

وتستمر المطاردة بين الأطفال. والنعجة تتخلل المجموعة والذئب من ورائها.

فإذا قبض الذئب على النعجة، يخرج الطفل الذي يمثل دور النعجة من الدائرة، ويدخل طفل آخر. أما إذا لم يستطع القبض عليها فينقلب الدور ويصبح الذئب نعجة والنعجة ذئباً، ويبدأ اللعب من جديد.

22 ـ الأحاجي:

ومن ألعاب الليل عند السمر القصص والأحاجي ويسمى (خُرّافاً) حيث يتحلق الأطفال ليلاً حول سيدة مسنة تروي لهم قصص الغابرين وأفعالهم وبطولاتهم أو يجلس الأطفال وحدهم يثابرون في الأحاجي التي يسمونها (خراف السّمر) أي (خراف التسمية).

فيقول أحدهم مثلاً:

- **أربع فطاطيح في الخوي ملاويح.**

ويظل الأولاد يذكرون الحلول حتى يذكره أحدهم ويستطيع حل اللغز وهو (آثار البعير في الأرض).

أما إذا لم يستطع الأولاد حل اللغز فيقول صاحب اللغز اعطوني بلاد.

فيقولون له خذ مثلا طرابلس.

فيبدأ الطفل بقوله:

مرحبا بيك يا طرابلس، بخيرك وضميرك لي. وشرك و. . . .
على فم من عطاك.

غشي بيك. وانجي بيك. سبع مخايط في علبيك.

غشي بيك للسّبخة انجيب عليك ميات جيفة منتفخة.

غشي بيك للدكان، انجيب عليك حيات معلف مليان.

ويظل الطفل يسرد الخيرات له والسوء والأشياء المشينة لمن عجز عن حل اللغز. وأخيراً يقول لهم:

- **كان ما تسمى جرة بعير في الأرض.**

ويلقي الآخر لغزاً جديداً. ويستمر اللعب والسمر والأحاجي، هذه لا تقتصر على الأطفال وحدهم. بل يلعبها الشباب والشابات وحتى الشيوخ في ليالي سمرهم.

23 ـ قريبة زيت:

يبرك أحد الأطفال على ركبتيه ممثلاً دور الجمل. ويجلس طفلان متقابلان على جانبي الطفل البارك ويضع كل منهما رجليه على ظهر الطفل.

يقبض كل طفل برجلي الطفل المقابل له بيديه وبقوة لتثبيتهما على ظهر الجمل.

يقوم الولد البارك ويمشي على يديه ورجليه فيرتفع الطفلان عن الأرض ويصبحان كحملين متقابلين. يقول الطفل متغنياً وهو يمشي:

قريبة زيت: من يشتريها؟ يربح فيها.

والأولاد يجسون القربة من جوانبها. ويتظاهرون بأنهم يفتحون

أفواه القرب، فيفتحون فم الطفل (القربة) والمجموعة يضحكون. وكذلك الولدان الراكبان إلى أن يقعا على الأرض من شدة الضحك ويسقطا عن ظهر الجمل. فتستبدل المجموعة ويستمر اللعب.

ألعاب الأطفال في النهار:

يلتقي الأطفال خارج (النجع) نهاراً وهم يرعون قطعان الماشية أو صغار الماعز فيتجمهرون ويلعبون ألعاباً للتسلية أو المبارزة كالصراع والجري وغير ذلك.

ومن الألعاب التي يلعبها الأطفال في النهار.

1 ـ اللقفة:

وهي أن يختار الطفل خمس حجرات صغيرة ومدورة ويختار إحداها ويسميه (الملقاف) ويبدأ باللعب مع طفل آخر. إذ إن هذه اللعبة يلعبها اثنان من الأطفال.

يبدأ اللعب بأن يقترع أيهما يلعب أولاً.

يبدأ اللاعب بقذف الملقاف في الهواء عالياً بعد أن يضع الحجرات الأربع على أرض مستوية ويخطف فرداً من الأربعة قبل أن ينزل الملقاف من الهواء بحيث يلتقفه قبل أن يسقط على الأرض. ثم يقذف به مرة أخرى ويلتقط فرداً آخر. إلى أن يتم الحجرات الأربع.

ثم يعيد الكرة فيلتقطها اثنان، اثنان.

ثم يلتقطها ثلاثة. وواحد.

ثم يلتقطها الأربعة معاً.

ثم يجمع الحجرات الخمس في لوح يده ويقذف بها في الهواء ويلتقطها جميعاً بظاهر يده. ثم يقذفها من ظاهر يده ليلتقطها بيده مجتمعة.

والحجرات التي استطاع التقاطها تحسب نقاطاً له.

لأن بعض الحجرات تسقط.

أما إذا سقط الملقاف على الأرض أثناء قذفه في الهواء فإن اللعب ينتقل إلى الطفل الآخر. وهكذا.

وهذه اللعبة يلعبها الأطفال جلوساً.

2 ـ أم الناقة:

يجلس طفلان متقابلان. يحفر كل منهما في الأرض ست حفرات مقابل حفر الآخر.

يضع كل طفل أربع بعرات من بعر الإبل أو من التمر أو النبق في كل حفرة.

يبدأ اللعب بأن يأخذ الطفل البادىء باللعب بعراته الأربع من الحفرة الأولى. ويسقطها واحدة واحدة في الحفر الأربع التي تليها.. وعندما يسقط البعرة الأخيرة في الحفرة الرابعة يأخذ ما بها ويستمر في إسقاط بعراتها في الحفر واحدة واحدة في الاتجاه نفسه. ويستمر في اللعب إلى أن يصادف أن يلقي بآخر بعرة في حفرة فارغة.

حينذاك يبدأ الطفل الثاني في اللعب. والحفرة التي تتجمع فيها البعرات زوجياً ستاً أو ثماني أو اثنتي عشرة يأخذها الطفل اللاعب ويعتبرها ربحه. والطفل الذي كسب صاحبه أكثر منه يردم حفرة من حفراته ويستمر اللعب إلى أن يردم أحدهما جميع حفره قبل الآخر فيكون مهزوماً، وقد ربحه صاحبه ويعاد اللعب.

وهذه اللعبة يسميها أطفال التوارق (أكرور).

3 ـ رمرم:

هذه اللعبة يلعبها اثنان من الأطفال. وآداتها.

سكّين، أي (موسى) وعود صغير.

يبدأ الأول باللعب بعد أن يقترعا على اللعب من يبدأ. يمسك السِّكّين من رأسه ويقذف به في الهواء بحيث ينزل مغروزاً في التراب واقفاً.

يضعه في راحة يده ويقذف به ثانية بحيث يسقط مرتشقاً على الأرض.

ثم يضعه على ظهر يده ويقذف به ليقع مرتشقاً أيضاً إذا نجح في كل هذه الحركات. ولم يقع السّكّين على جنبه يمسك برأسه ويضع عوداً صغيراً قصيراً ويغرسه في الأرض. ثم يضرب بالسكين ثلاث ضربات. واحدة على يمين العود. والثانية على يساره. والثالثة على رأس العود حيث يغوص في الأرض.

ويتقدم الطفل الخصم ليخرج العود بفمه من التراب وعندما يخرجه يكون فمه ملوثاً بالتراب فتضحك المجموعة ويبدأ اللعب من جديد.

وينتقل اللعب من طفل إلى آخر كلما سقط السكين على جنبه ولم يقف على رأسه في الأرض أثناء قذفه.

4 ـ زنقدحدح:

وهي أن يأخذ الأطفال خشبة ويضعونها على حجرة كبيرة أو عوداً بين حجرتين. بحيث تصبح الخشبة كالميزان.

يجلس أحد الأطفال على رأس الخشبة ويجلس الطفل الآخر على رأسها من الجهة الأخرى.

ويبدآن في اللعبة بأن يضغط كل طفل على رأس الخشبة بالتوالي فيرتفع الطفل الآخر في الهواء ثم ينحدر ليرتفع الطفل الأول. وهكذا.

5 ـ تِش. تِش.

يجلس طفلان متقابلان. ويسويان الأرض ويحفران تسع حفر صغيرة 3 × 3.

يأخذ أحدهما ثلاث بعرات من بعر الماعز.

ويأخذ الثاني ثلاث حجرات صغيرة.

ويسمون هذه البعرات والحجرات (فرود).

يضع كل منهما فرودة في ثلاث حفرات بطريقة عشوائية بحيث لا تكون الحجرات أو البعرات في خط مستقيم.

يبدأ الطفلان باللعب. وكل منهما يحاول أن يساوي أفراده بحيث تصبح في خط مستقيم. والآخر يمنعه من ذلك بعرقلة أفراده بأفراد الآخر.

تستمر المحاورة والطفل الذي يتمكن من وضع أفراده في خط مستقيم يقول:

- تش.

أي إنه انتصر. وربما تكون تحريفاً لكلمة (كش) التي تستخدم في لعبة الشطرنج.

6 ـ أم تُخطِّي:

يتقابل طفلان بعد أن يكونا قد مهدا الأرض ويحفران تسعاً وأربعين حفرة 7 × 7. وهي حفر صغيرة على شكل جدول.

الحفرة الوسطى تملأ بالتراب.

بقية الحفر تقسم بين الخصمين 24 حفرة لكل منهما، يضع أحدهما بعر الإبل في نصيبه.

ويضع الثاني الأحجار الصغيرة.

يبدأ الأول بوضع قطعة من قطعه في الحفرة الوسطى وهي الوحيدة الفارغة.

يقوم الثاني بنقل قطعته فوق قطعة صاحبه لتحل في المحل الفارغ وراءها. ويخرج تلك القطعة من اللعب وهكذا.

والمنتصر هو الذي تبقى قطعه بعد صاحبه وهذه اللعبة يلعبها الرجال في موريتانيا ومالي والنيجر. ويسمونها (الدَّامّا).

7 ـ الطقّة:

يلعبها اثنان من الصبيان. وأكثر لاعبيها من البنات. وأدواتها مجموعة من الأحجار الصغيرة أو بعر الإبل تطرحُ في الأرض. ويضرب أحد الأطفال بإصبعه أحد الأحجار في اتجاه الحجر الآخر.

فإذا ما ضرب أخذ الحجرتين معاً.

ويستمر في اللعب إلى أن يحيد الخجر الذي ضربه عن ضرب صاحبه فيستلم اللعب الطفل الآخر.

والذي يحصل على عدد أكثر من الأحجار أو البعر يعتبر فائزاً.

وفي المدن يلعبونها بصورة متقاربة ويسمونها (البطش) غير أن البطش يلعبه الأطفال وقوفاً وفي ساحة متسعة. وهي معد من كراة الزجاج بعكس لعب أطفال الصحراء الذين يلعبون هذه اللعبة جلوساً وفي مكان ضيق وبأدوات البيئة المتوفرة. البعر والحجارة.

8 ـ السِّيق:

وهذه اللعبة يلعبها أكثر من اثنين. وأدواتها (49) حفرة صغيرة في الأرض على شكل مربع 7 × 7 وكل طفل يأخذ عوداً على

اعتبار أنه والده. ويضعون كل الأعواد في الحفرة الأولى من طرف المربع.

كما يدفنون قطعة فحم على اعتبار أنها (غولة) وذلك في الحفرة الأولى أيضاً.

يأخذ الأطفال جريدة نخل. ويقطعون منها قطعة بطول شبر. ثم يقسمونها قسمين، وقطعة أخرى ويقسمونها قسمين بحيث تصبح لهم أربع عصي صغيرة بطول شبر لها وجه أخضر ووجه أبيض.

يأخذ أحدهم هذه العصي ويحزمها في يده ويقذفها عدة مرات في الهواء ويلقفها بيده ثم يطرحها أرضاً.

فإذا جاءت الأربع خضراء يمشي والده من حفرته باتجاه الحفرة الأخيرة التي يسمونها (الحج) ست ديار.

وإذا جاءت الأربع بيضاء يسير به أربع حفرات وإذا جاءت مناصفة يقولون عنها (سيق) فيمشي والده ثماني حفرات وهو يعد الحفر ويقول:

واحد اثنان ثلاثة أربعة بالسيق. والدكان. والدار الزائدة. والخنفوسة وبنت القايدة. ولا يخرج والد الأطفال من الدار الأولى إلا (بسيق) في خروجه الأول.

والذي يصل والده إلى الحج هو الأول يلعب لصالح الغولة (الفحمة) بحيث يخرجها من الرمل وتتبع آباء الآخرين. والذي تصله ترجعه إلى نقطة الإنطلاق وتطليه بالغنج.

وهنا ينشب العراك بين الأطفال لأن أغلبهم لا يتحمل رؤية والده تطليه الغولة بالغنج.

وكلمة (سيق) كلمة من اللهجة التارقية تعني (الأبيض).

9 ـ أم التمر:

يجمع الأطفال ما بأيديهم من التمر الذي يقدّمه لهم أهلهم لأكله. ويطمرونه في التراب.

يأخذ كل طفل (سلة) شوكة نخل. ويقذف بها نحو كومة التراب التي بداخلها التمر.

فتطعن الشوكة تمرة فيخرجها الطفل ويأخذها. ويعيد الكرة مرة أخرى. ويجمع ما تخرجه له الشوكة حتى إذا خرجت فارغة. ينتقل اللعب إلى الطفل الآخر. وهكذا.

ويصبح ما يخرجه كل طفل من التمر نصيبه الذي يخرجه من اللعبة.

10 ـ أم السنون:

يقف طفلان متقابلان ويفصل بينهما حوالى عشرين خطوة.
يصف كل طفل بجانبه عدداً متساوياً من الأحجار تشبه الأسنان.
يبدأ الأول بقذف أحجار الثاني ليسقطها.
وعندما تخطىء قذفته يبدأ الثاني في قذف الأحجار المقابلة.
الطفل الذي ينهي أحجار صاحبه أولاً يعتبر فائزاً ويقوم الطفل

المهزوم بحمله على ظهره راكباً ليطوف به من وراء الأحجار المتقابلة ويعيده إلى محله. ويبدأ اللعب من جديد.

وقد يرشق بدلاً من الأحجار عصا واحدة وتقذف بعصا أخرى.

11 ـ نِش الذّبان:

يقف الأطفال في صف منتظم. ويقف أمام قائد اللعبة الذي يمسك بيده فردة حذاء. متجهين جميعاً نحو موقع يحددونه. ويسمونه (الحج) وقائد اللعبة يوليهم ظهره هو الآخر متجهاً نحو الهدف.

يقول قائد المجموعة مخاطباً إياهم.

- **نش الذّبان.**

فيردون عليه.

- **الخيل وقوف.**

يكررها عدة مرات وهم يردون عليه ثم يقذف بفردة الحذاء قائلاً:

- **تلقّاها يا صاحب المعروف.**

ويجري الجميع باتجاه الهدف. والذي يتلقى فردة الحذاء من المجموعة يطاردها من الخلف ويضرب كل متخلف منهم إلى أن يصلوا إلى (الحج) ويصبح الذي تلقف فردة الحذاء قائداً للمجموعة وتعاد اللعبة من جديد.

12 ـ أم الطُّمْرة:

يحفر الأولاد حفرة دائرية في الأرض على عمق يسمح للكرة أن تقع فيه.

ويقف الأولاد وبأيديهم عصي في دائرة حول الحفرة. يقوم أحدهم بقذف الكرة داخل الحفرة وأصحاب العصي يمنعونه بضربها بعيداً.

فإذا استطاع أن يقذف بها داخل الحفرة انتصر، واستلم الكرة الطفل الذي سقطت الكرة من ناحيته. واستلم الطفل صاحب الكرة أولاً عصاه ليمنع الكرة من الدخول مع المجموعة.

13 ـ يا عشرة دونك عشرين:

هذه اللعبة ينقسم فيها الأطفال إلى مجموعتين. ويقفون في صفين متقابلين تفصلهما مسافة تقدر بحوالى ثلاثين خطوة.

يضعون فردة حذاء أمام الفريق الأول على بُعد عشر خطوات، بحيث تكون على بُعد عشرين خطوة من الفريق الثاني.

ينطلق أحد أفراد المجموعة الأولى ليخطف فردة الحذاء ويعود بها إلى مجموعته. وينطلق في اللحظة نفسها أحد أفراد الفريق الثاني باتجاه (فردة الحذاء) ليقبض على الفرد الأول ويمنعه من إيصال (فردة الحذاء) إلى فريقه.

فإذا نجح الأول، اعتبرت مجموعته منتصرة. وإذا قبض عليه

الثاني، اعتبرت مجموعته منتصرة، ويعاد اللعب. وفي بداية اللعبة يصيح قائد اللعبة قائلاً:

- **يا عشرة دونك عشرين.**

فينطلق الاثنان باتجاه الهدف.

14 ـ الدُّرْقِيلة:

يقف الأطفال في مجموعة، وكل منهم يحمل عصاه. يقذف الأول عصاه بحيث يضرب رأسها الأرض لترتفع في الجو، ويضرب رأسها الثاني الأرض وتذهب هكذا في دحرجة عمودية إلى أن تسقط العصا. تقاس المسافة بالخطوات.

ثم يقذف الثاني عصاه بالطريقة نفسها، والذي تبتعد عصاه أكثر يكون هو الرابح. ويمتطي ظهر صاحبه ليصل به إلى الموقع الذي وصلته عصاه في دحرجتها. وهكذا.

15 ـ البقر والعصي:

يجتمع الأطفال ويقفون وكل بيده عصاه.

يقذف الطفل الأول عصاه بعيداً. وينتظرونها حتى تسقط على الأرض.

يقذف بقية الأولاد عصيهم واحداً بعد آخر في اتجاه العصا السابقة.

ومن تمسّ عصاه العصا السابقة يعتبر رابحاً ويبدأ في اللعب هو الأول.

ويسمي أطفال التوارق هذه اللعبة (إيوان البقر).

16 ـ الثِّيرة:

هذه اللعبة يلعبها الأطفال بالعصي.

يصنع الأطفال عصا صغيرة طولها حوالى الشبر يسمونها (ثيرة) ويخطون في الأرض دائرة يبدأون منها اللعب يسمونها (الحج) ويحفرون في وسط الدائرة في مركزها حفرة صغيرة تسقط فيها (الثيرة) إذ بسقوطها في هذه الحفرة يعتبر اللاعب فائزاً.

يبدأ اللعب بالقرعة.

فيقف طفلان أمام بعضهما فيقول أحدهما:

- **أفراد.**

يقول الثاني:

- **أزواج.**

ويمدان أصابعهما في اتجاه بعضهما البعض. ويحصون الأصابع الممدودة. فإن كانت ثلاثة أو خمسة أو سبعة أو تسعة لعب الذي قال (أفراد) أولاً.

وإن كانت اثنين أو أربعة أو ستة أو ثمانية لعب الذي قال (أزواج) أولاً.

يبدأ اللعب بوضع العصا الصغيرة على الأرض. ويضربها الأول بعصاه على حافتها فترتفع في الجو، في هذه الأثناء عليه أن يضربها

في الجو لتبتعد بعيداً. ويضرب ثلاث ضربات، فإن لم يستطع استنهاضها في الجو يتقدم الثاني ليضربها، وهكذا إذا ابتعدت العصا بعيداً في ثلاث ضربات، يقوم الطفل الثاني بإرجاعها إلى موقعها في ثلاث ضربات أيضاً. وعندما تقترب من الدائرة يمسكها بيده ليقذف بها داخل الحفرة.

ويتحلق الأولاد بعصيهم لمنع (الثيرة) من السقوط في الحفرة ليضربوها بعيداً. وعلى الطفل الذي فشل في قذفها داخل الحفره أن يذهب لمتابعتها وإرجاعها.

وهكذا يستمر اللعب إلى أن تسقط العصا في الحفره فيبدأ اللعب من جديد.

ولا يستطيع الطفل قذفها داخل الحفرة إلا بعد جهد جهيد ومشقة وتعب.

17 ـ أم قطنبو:

هذه اللعبة تلعبها الفتيات وأحياناً معهن الصبيان وذلك لطلب المطر في سنوات الجفاف.

تقوم الفتيات بتلبيس لوحة من الخشب لباس امرأة ويزيِّنها كدمية.

تحملها إحدى الفتيات في (غمرها) ويطفن بيوت الحي واحداً بعد آخر وهن يتغنين.

- **أم قطنبو بأصخيبها. طلبت ربي ما يخيبها.**

وكل امرأة تقف أمام بيتها تدفع لهن شيئاً من الطعام أو السويق أو غيره.

بعد ذلك وعند الانتهاء من ولوج جميع خيام النجع تذهب الفتيات إلى مكان خارج المخيم ويردمن تلك الخشبة.

ويعتقد البدو أن المطر يأتي بعد لعبة أم قطنبو هذه وفي جنوب تونس يسمونها (أمك طنبو).

18 ـ حَبْ اجليجل:

عندما يخرج نتوء في جفن أحد الأولاد أو حتى الكبار في المنتجع. يسمونه (حب اجليجل) يجتمع الصبيان فيتغنون أمام كل خيمة قائلين.

- **حَبْ اجليجل. في المرية وإلا في الرويجل فتدفع كل امرأة شيئاً من الطعام للأولاد درءاً للخطر.**

يأخذ الأولاد سبع حبات من الشعير وفحمة بعد جولتهم. ويربطونها في خرقة من القماش الأزرق ويلقون بها في مفترق الطرق. ويعتقدون أن كل من يأخذ تلك الصرة ويفتحها ينتقل إليه المرض ويشفى صاحب المرض.

19 ـ الفرنانة:

عند انتقال أطفال الصحراء إلى الواحات يتخذون من سعف

النخيل ألعاباً يلعبونها منها الفرنانة، وهي أن يصنع من سعف النخيل (فرارة) ويرشقونها على سلة نخل ويجرون بها مقابل الريح فتدور وبذلك يطرب الأطفال. وقد يجتمع عدة أولاد ويلعبون بفرناناتهم.

20 ـ الدرجيحة:

يعمدون إلى شق جريد النخل إلى قسمين. ويربطون طرفه الأسفل. ويجلسون عليها ويتأرجحون بها واحداً بعد آخر. أو كل واحد يصنع أرجوحته وحده.

21 ـ الطرطاقة:

يعمد الأطفال إلى (عذق) العرجون (أصله) ويقتطعون منه عصا بطول شبر تقريباً. ويقتطعونها طولياً إلى ثلاث قطع متساوية مشدودة من الأسفل.

الطرفان: الأيمن والأيسر متحركان. والوسط ثابت.

يهز الطفل هذه الطرطاقة فتصدر صوتاً بارتطام طرفيها بالوسط أشبه (بالصفيق) يطرب له الأطفال.

22 ـ يا مطر يا خالتي:

يرقص الأطفال الصغار رقصة المطر عندما تهطل فيخرجون خارج الخيام عندما لا يكون المطر غزيراً وهم يتغنون.

يا مطر يا خالتي.

صبي على قطّايتي.
قطايتي مدهونة.
بزيت الزيتونة.

23 ـ يا مالك. حي وإلا هالك؟.

في هذه اللعبة يتطوع أحد الأطفال لأن ينام على الأرض ووجهه إلى أسفل. يغطي رأسه برداء أو قميص أو أي شيء. ويبدأ الأطفال في إهالة التراب على رأسه وبعد قليل يسألونه.

يا مالك. حي وإلا هالك؟

فيجيب.

- **حي.**

فيزيدون التراب إلى أن يجيبهم بصعوبة.

- **هالك.**

فيزيحون عنه التراب ويقوم الطفل. وبعضهم يصل إلى درجة قريبة من الإغماء.

وهي اختبار لقدرة تحمل كل طفل. والشجاع القوي على التحمل هو الذي لا يقول (هالك) مهما أهالوا عليه من التراب. ويكون فائزاً.

الفصل الثاني :

ألعاب الشباب

ألعاب الشباب:

تمتاز ألعاب الشباب في غالبيتها بالقوة والفتوة والرياضة الصعبة، والقفز والجري والنشاط.

فإلى جانب الفروسية وركوب الخيل ومسابقاتها والقبض على شوارد الإبل وإسقاطها أرضا بطرق معروفة عندهم تعتمد على القوة والرشاقة. هناك ألعاب أخرى كالرماية والصيد وسباقات الجري.

وإلى جانب هذه تعتبرالأعراس موسما من مواسم ألعاب الشباب يظهرون فيها مهاراتهم وقدراتهم على الإبداع والفنون والرياضة.

ويعتبر فصل الربيع أيضاً من فصول الألعاب الجماعية بين المنتجعات في شمال الصحراء. أما في جنوبها فإن فصل الخريف هو الفصل الذي تتجمع فيه المخيمات للكلأ أو عند الآبار المالحة التي تسقى منها الإبل.

وإلى جانب ألعاب الشباب هناك ألعاب هادئة في ليالي السمر

لاستماع الموسيقى والشعر والأحاجي والقصص. أما في النهار فأغلبها ألعاب وفي الليل تكون الأسمار الهادئة.

1 ـ كرة العصا:

عادة ما تتم مباراة هذه الكرة بين مخيمين متجاورين في فترة الربيع.

يعمد الشباب إلى اقتطاع قطعة من جلد البقر أو جلد البعير ويرطبونها بالماء ويثقبونها من أطرافها ويملأونها بالقماش ثم يخيطونها فتصبح دائرية ويتركونها حتى تجف وتصبح كرة.

يتجمع الشباب بين مخيمين. شباب كل مخيم يعتبر فريقاً ولا يهم العدد.

يأخذ كل شاب عصا معقوفة في يده. ويردمون الكرة بين المخيمين. ويقف شابان متقابلان عليها ويضرب كل منهما ضربة في الأرض المدفونة فيها الكرة يعقبه الآخر بالتبادل. إلى أن تخرج الكرة فيضربها أحدهما والآخر يحاول ضربها ويبدأ اللعب وكل فريق يحاول إيصال الكرة إلى نجع الفريق الآخر عند اقتراب الكرة من المخيم تزغرد النسوة للتشجيع.

ويحاول لاعبو كل فريق عرقلة الفريق الآخر وانتزاع الكرة منه وعندما يقترب أحد اللاعبين من اللاعب الذي يضرب الكرة ويحذره من أن رجله قد يصيبها مكروه من ضرب العصا فيقول له:

- حول شيمك.

وقد يضع أحدهم العصا بين الكرة وعصا الخصم فتذهب ضربته سدى، وبذلك يستطيع الآخر انتزاع الكرة وإرجاعها في الاتجاه المعاكس.

ويستمر اللعب أحياناً طيلة أشهر الربيع دون أن تصل الكرة إلى أي من المخيمات. وذلك لاستماتة كل فريق في الدفاع عن مخيمه. ولأن الكرة تصل إلى النسوة ويزغردن عليها لذلك لا يريد أي فريق أن يكون هو المهزوم. وكثيراً ما تنشب المعارك بسبب هذه اللعبة.

وإذا وصلت الكرة إلى أحد المخيمات. يقوم الفريق المهزوم بذبح خروف وإطعام الفريق الفائز.

ويسمي شباب التوارق هذه اللعبة (تَكْريكرا).

وإذا جن الليل توضع الكرة في المكان نفسه الذي وصلته ويبدأ اللعب غداً من الموقع نفسه. وقد يعير أحد المنتجعات رجالاً من منتجع آخر للعب معهم.

2 ـ الشاش:

وهي لعبة لكرة اليد. يلعبها الشباب في فترات الراحة والأعياد والأعراس.

تنقسم المجموعة إلى قسمين. ويجرون القرعة بينهما على من يبدأ باللعب.

يتقاذف أفراد الفريق الكرة في ما بينهم. وإذا ما اقترب أحد أفراد الخصم في اللحظة التي يختطف فيها الشاب الكرة يحق له ضرب الخصم بيده في تلك اللحظة.

ويستمر اللعب إلى أن يعترض أحد أفراد الخصم الكرة ويختطفها ويقذف بها إلى أفراد فريقه وهكذا.

3 ـ لمصاقري:

لعبة بالعصي. تعتمد على الخفة وفن استخدام العصا كالسيف في المبارزة.

تقوم اللعبة بين اثنين. يتحركان على أنغام (الناي) (القصباية) ويلوحان بالعصا في الهواء ثم يهجمان على بعضهما البعض. ويتأخران ويتقدمان. وكل يتلقى ضربة خصمه بعصاه.

والشخص المنتصر هو الذي يستطيع أن يصيب خصمه بضربة أو يختطف منه غطاء رأسه.

وهذه اللعبة هي تدريب على المعارك بالعصي.

4 ـ المصارعة:

تتم المصارعة بين اثنين من الشباب يتحدى كل منهما صاحبه بالقوة أو بالحيلة.

طريقتها أن يقف الاثنان متلاصقي الصدور. ويدير كل شاب ذراعيه خلف خصمه ويشدهما إليه.

تبدأ المبارزة بحيث يحاول كل شاب أن يسقط خصمه إمّا بحمله إلى فوق ثم دفعه إلى الأرض وإمّا بلي ساقه على رجل الخصم وجذبها إلى الأمام أو الخلف لتساعد على سقوطه. ويسمونها (ربط) أو (عكف).

والشاب الآخر يحاول أن يجعل من رجليه نقاط ارتكاز حتى لا يقع.

والذي يسقط على الأرض ويكون تحت خصمه يكون مهزوماً وعادة ما يعاد الصراع أربع مرات إذ يقولون.

- **الجمل ينوظ على أربعة.**

وإذا سقط أحدهم ثلاث مرات اعتبر مهزوماً وإذا استطاع المتصارع أن يسقط خصمه ويبقى واقفاً فتلك غاية الانتصار.

وإذا وافق أن كان الصراع بجانب الخيام وهناك نساء يحضرن المبارزة، فستنتهي المبارزة بمعركة حقيقية لأن المهزوم لا يتحمل الهزيمة أمام النساء.

5 ـ السباق:

عادة ما يتم السباق بين اثنين متنافسين فيذهبان إلى نهاية الغابة مع وجود حكم يعلن بداية السباق ويحدد نقطة النهاية.

يقف الاثنان متجانبين. ويبدأ الحكم بالعد من واحد إلى الذي دائماً ما يكون ثلاثة (1 ـ 2 ـ 3).

ينطلق العداءان والذي يصل أولاً هو المنتصر. ولا يجوز عرقلة

الخصم أو الإمساك بقميصه. والذي يفعل ذلك يعتبر هو المهزوم.

وعادة ما يكون السباق بالخيل. أو بالجمال المهارى وهذا يكون في الأفراح والمناسبات الدينية. كالأعياد.

6 ـ الميز:

وهو أن تجري الخيول في صف واحد مستقيم دون أن يسمح لأحد بأن يتقدم بجواده حتى ولو كان سابقاً.

إذ الغرض الفرجة والفرحة. وهذا يتمّ في الأفراح وللميز شروط. منها أن لا يسقط غطاء رأس الفارس أو تتعرى ركبه أو يسقط حذاءه.

وقد يقوم الفارس بعدة ألعاب على جواده وهو يجري كأنه يقف عليه. أو يقف على رأسه كما يفعل فرسان أجلاص في القيروان أو يطلق الرصاص أو يقذف بندقيته في الهواء ثم يتلقفها ويطلق الرصاص منها.

7 ـ اللز:

وهو السباق على الخيل.

وهذه الطريقة يلجأ إليها الفرسان عند التحدي. ويكون بين المتنافسين (جعلاً) كذبح شاة أو غيره يذبحها المهزوم.

يحدد بداية السباق. وتضمر الخيل قبل السباق بيوم أو يومين. أي تعطى قليلاً من الأكل.

يبدأ السباق مع وجود حكم. وتنطلق الجياد بأقصى سرعتها وكل فارس يجهد جواده غاية الإجهاد وكثيراً ما ينشب الخصام في مثل هذه المسابقات وكما تقوم فروسية الخيل والسباق بها. تقوم فروسية الجمال المهارى والسباق بها أيضاً.

8 ـ الرماية:

البدوي يعتبر امتلاك السلاح من متممات شخصيته، فنادراً ما تجد بدوياً بدون سلاح.

ويتدربون على الرماية ويدربون أولادهم عليها. وللرماية طقوس هي الأخرى، وعادة ما تكون يوم عيد أو يوم فرح.

حيث يجتمع الرجال في المخيم. ويجعلون علبة صفيح أو حجرة ويرشقونها بعيداً ويبدأون في إطلاق النار عليها واحداً بعد آخر وبعدد طلقات متفق عليها مسبقاً.

وقد يتنافس اثنان أو أكثر ويضعون هدفاً لهم (سيجارة) أو (مدك) بندقية على بعد عشرين أو ثلاثين خطوة. ورأيتهم يصيبونها.

والرماية والفروسية لا تقتصرن على الشباب بل يشارك فيهما الشيوخ والكهول.

9 ـ لعب المهارى:

تجلس النسوة في أرض فسيحة ويتوسطهن الطبل حيث يضربن عليه. ويتجمع الرجال للفرجة. ويركب بعضهم الجمال (المهارى).

ويصطفون بعيداً عن الجميع. وينطلق الجمال اثنين اثنين يكون جريهما خيباً على إيقاع الطبل. إلى أن يصلا إلى النهاية متجاوزين النساء، فيقفا ويلتفتا صوب النسوة. ويقدم اثنان آخران وهكذا ثم يكونان صفين ينطلق اثنان من كل صف يلتقيان عند النسوة، ويواصلان الجري.

وعند الغروب تدور الجمال حول النسوة. بسرعة. ويأخذ أسرع الرجال الذي يتوقع أن جمله أسرع الجمال منديلاً من إحدى النسوة. ويهرب به في اتجاه المخيم. وتنطلق المهارى جميعاً وراءه. فإذا استطاع الوصول به يعتبر فائزاً. وإن ألحق به أحدهم يستلم منه المنديل.

هذه الألعاب تقام في الأفراح. وهذه الألعاب تقدم في كل منطقة الصحراء الكبرى وخاصة منطقة عرب التوارق.

10 ـ مطاردة الثور:

هذه اللعبة يقوم بها الشباب في قبائل عرب التوارق حيث يهدي العريس لعروسه ثوراً علامة على (البيان) أو بداية الفرح. وقبل المخيم. يطلق الشباب الثور ويطردونه باتجاه المخيم وهم يطاردونه بسيوفهم حتى يتمكن أحدهم من قطع عرقوبه بالسيف.

فينحرونه ويقسمونه (الصنّاع) (المعلمين).

وهذه اللعبة نقلها (المرابطون) إلى الأندلس ومنهم تعلمها الإسبان بحيث تطورت إلى (مصارعة الثيران) حسب ما أعتقد.

وأثناء مطاردة الثور يحدث الكثير من الهرج والمرج في المخيم ويجري النسوة والأطفال والرجال في إثر الثور، أو خوفاً من نطحه لهم عندما يقتحم الخيام.

11 ـ ألعاب العراسة:

عندما يتزوج أحد الشباب يجتمع حوله مجموعة الأصدقاء من الشباب من نجعه ومن النجوع القريبة ويكونون ما يشبه الحكومة يسمونها (حكومة العراسة) ويسمون العريس (سلطان) والعروسة (سلطانة) ويجعل السلطان من أحد الشباب وزيراً له. ويكون ذلك الوزير حكومة فيها القاضي والطبيب والمحامي والإدعاء (الذي يسمونه المغرّق).

ويجلسون كل مساء أمام الخيام حيث تكون خيمة العريس أمام الخيام. فيجلسون أمامها بحوالي 2/1 كيلومتر. ويبدأون في ألعابهم.

أ ـ الجري:

وهو أن يختطف أنصار العروس، وهم من المتزوجين، من العريس أي شيء من ملابسه كحذائه أو طاقيته أو سيفه (عصا مزخرفة يسمونها سيفاً) ويجري بها نحو خيمة العروس حيث يسلمها هناك ولا يمكن إرجاعها إلا بدفع مبلغ من المال ولهذا يحرص الشباب (العراسة) على عدم اختطاف أي شيء من العريس. والذي يختطف شيئاً يسرعون خلفه ويمسكونه ويرجعون منه ما اختطف.

وللجري في هذه الحالة شروط ومبادىء. وهي أن يمسك

الخاطف طرف السيف أو الحذاء. ويمسك الشاب الذي سيطارده طرف الشيء المخطوف وينطلق.

ب ـ الراية:

عندما يريد العراسة إحضار (الفريك) وهو القمح المقلي المنقوع في السكر والحلوى والمخلوط بالحمص المحمص والعدس وغيره. تجعله أسرة العروس لابنتهم.

يذهب العراسة لإحضاره ومن يأكل شيئاً منه يدفع مبلغاً من المال يوضع في صحن (الفريك) ولإحضار الفريك طقوس.

يركب أحد الشباب على كتفي صاحبه الذي يسير به وهو واقف على كتفيه، ويمسك منديلاً ينشره بين يديه. والعراسة يحيطون به ويصفقون، إلى أن يصل، فينزل. ويستلموا (الفريك) من (الوزيرة) في صرة من منديل. وينطلقوا به جرياً إلى حين يجلس السلطان في حراسة مجموعة من الشباب.

ج ـ القارب:

يقف مجموعة من الشباب (العراسة) في دائرة ويشبكون أيديهم مع بعضهم البعض.

يصعد مجموعة أخرى من الشباب على أكتاف الدائرة واقفين ومشبكين أيديهم أيضاً حتى لا يسقطوا.

تصبح المجموعة من دورين. دور يقف على أكتاف الدور الأسفل.

يسيرون على شكل دائرة باتجاه خيمة العروس حتى يصلوها ثم يقفزوا وينطلقوا عائدين.

د ـ الناعورة:

يرقد أحد الشباب على ظهره، ويأتي شاب ثانٍ ويقف بحيث يجعل الشاب الراقد بين رجليه ويتجه بوجهه ناحية رجلي الشاب الراقد.

ينحني ويمسك بيديه رجلي الشاب الراقد في الوقت الذي يمسك الشاب الراقد برجلي الشاب الواقف.

ثم ينقلب الشاب الراكع من فوق إلى الأمام بحيث يقع على كتفيه وهو يمسك برجلي زميله الذي يتحرك ويندفع وراء صاحبه بحيث يسيران كجنزير الدباب. ويتوجهان نحو خيمة العروس. وقد يتشكل من الشباب مجموعة ثنائية يتحركون في منظر جميل حيث يصلون إلى الخيمة فتنتهي اللعبة ويرجعون ركضاً.

هـ ـ العقرب:

يقف اثنان من الشباب متقابلان. ويحمل أحدهما صاحبه من وسطه بالمقلوب بحيث يتدلى رأسه إلى أسفل وترفع رجلاه إلى أعلى.

الشاب المحمول يمسك زميله المحمول من وسطه وينزل الشاب الواقف إلى الخلف بحيث تصل رجلاً الشاب المحمول إلى الأرض فيقف ويحمل زميله الواقف الذي ترتفع رجلاه إلى أعلى رأس الشاب السابق وهكذا.

ويستمر الشابان في هذه الحركة سيراً إلى خيمة العروس ثم يعودان ركضاً إلى حيث يجلس السلطان نقطة البداية.

و ـ النقّيزة:

ينحني أحد الشباب بأن يضع رجليه على ركبتيه وتندفع المجموعة واحداً بعد آخر للقفز فوق زميلهم. والشاب الذي يقفز يجري عدة خطوات ثم ينحني أمام زميله المنحني بحيث يصبحان اثنين وثلاثة وأربعة وعندما تنتهي المجموعة يقوم الشاب الذي انحنى أولاً ويجري لتقفز المجموعة المنحنية أمامه وكذلك كل أخير يتقدم لتقفز جماعته. إلى أن تطوق المجموعة ببيت العروس، ويعودوا إلى نقطة الانطلاق.

وقد يقف الشخص واضعاً يديه على رقبته ويقدم رجلاً ويؤخر أخرى وتقفز من فوقه المجموعة وهذه أكثر علواً من سابقتها.

ز ـ شد الحبل:

تنقسم مجموعة الشباب إلى مجموعتين. وهما أنصار العريس الشباب الذين لم يتزوجوا والشباب الذين سبق لهم أن تزوجوا. ويشدون الحبل في مباراة لاختبار القوة.

ح ـ القفز:

وهو أن يطرح الشباب ثوباً طويلاً. ويجري كل شاب ويقفز من فوقه. وعند نهاية الثوب يقف قائد اللعبة وبيده (بلغة العريس) يضرب بها كل من يقصر في القفز ويمس الثوب برجله.

ط ـ رفع الميت:

أنصار العريس وأنصار العروس دائماً بينهما التحديات وقد ينام أحد أنصار العروس على ظهره ويتظاهر بأنه ميت ويطلب من يحمله.

يتقدم منه أحد الشباب. ويدخل يديه تحت ظهره ويحمله على كتفه ليلقيه إلى الوراء.

وقد يختار أنصار العروس الشخص البدين الثقيل ليعجزوا الشباب. ولم يستطع العراسة أن تسير دون أن تحمل هذا الميت. وإن لم يستطع الشاب الأول يتقدم غير ه إلى أن يحملوه ولو بقوا مدة طويلة في هذه المهمة.

ي ـ قلب الفروة:

من ضمن ألعاب العراسة. ينام أحد الشباب على ظهره رافعاً ركبتيه إلى أعلى.

يأتي الشباب واحداً خلف آخر يجرون، ويضع الشاب يديه فوق ركبتي زميله الراقد على ظهره. وينقلب فوقه بحيث يساعده الراقد بيديه، ثمَّ يدفعه فيصير واقفاً وراء الشاب متجاوزه. وبعد أن يجتازه يرقد هو الآخر. ويأتي شاب ثانٍ وثالث وهكذا إلى أن يصلوا إلى خيمة العروس، ثم يعودوا جرياً إلى نقطة الانطلاق.

ك ـ ضرب العصي:

هذه أشبه بالرقصة، يرقصها اثنان من الشباب ومجموعتهما أمام

العريس عندما يرجعون ليلاً إلى الخيمة في صف طويل مستقيم ومنظم. فيقف أحدهما في بداية الصف من اليمين. والآخر في بداية الصف من اليسار وفي يد كل منهما عصا.

يخط كل منهما عصاه على الأرض. ويجري باتجاه صاحبه فترتطم العصي ببعضها البعض ويقفز الشابان في الهواء ويصدران صوتاً عالياً كصيحة أو غيرها.

ويلتفتان بعد أن يجتازا بعضهما البعض. ويعيدان الكرة من جديد. إلى أن يصل العريس إلى الخيمة حيث تنتهي الرقصة بزغاريد النسوة المتجمعات في الخيمة.

ألعاب العراسة الليلية:

يجتمع الشباب في خيمة العريس بعد العشاء، ويبدأون في سلسلة من الألعاب المسلية المضحكة يديرها بعضهم، بحيث يجلسون في دائرة يكون العريس في طرفها. صامتاً يرقبهم ويتابع ألعابهم لا يتكلم. ويتدخل عندما يريد أن يعفو عن شخص منهم مذنباً بدأوا في تطبيق العقوبات عليه بالضرب.

ومن ألعاب العراسة الليلية:

أ ـ لعبة الخاتم:

يقوم أحد الشباب بقيادة هذه اللعبة. وهي أن يأخذ خاتماً (خاتم العريس) ويمسك بيده اليمنى فردة (بلغة) السلطان للضرب بها.

يطرح يده التي تقبض على الخاتم في حجر كل شاب جالس في العراسة. وكذلك في أماكن مختلفة وهم ينظرون. بحيث يضع الخاتم في موقع يعرفه هو.

ثم يبدأ في إدارة اللعبة. بحيث يسأل الشاب الأول من اليمين.

- وين خاتم سيدك السلطان؟

يقول الشاب:

عند فلان.

يضربه قائد اللعبة ضربة واحدة إذا أخطأ وينتقل إلى سؤال فلان.

وين خاتم سيدك السلطان!.

يقول مثلاً:

في البلغة.

يسأل قائد اللعبة البلغة بقوله.

وين خاتم سيدك السلطان؟ ويرد على نفسه قائلاً ما عنديش؟

فيرجع إلى الشاب ويسأله. ولا يتركه إلى أن يسمي شخصاً من الحاضرين. فينتقل قائد اللعبة إلى الشخص الآخر.

وإذا صادف وإن سمى الشخص الذي يوجد عنده الخاتم يعتبر ناجحاً. ويتولى هو قيادة اللعبة من جديد.

ب ـ لعبة البلغة:

يبدأ اللعب ببلغة السلطان. ويقود أحدهم اللعبة. يبدأ الشاب

الأول بقذف البلغة في الهواء لتسقط على الأرض.

فإن وقعت مقلوبة قالوا:

- وزره (أي إن اللاعب حصل على عباءة) فلا تضربونه.
- وإن وقعت وجهاً إلى فوق ووجهاً إلى تحت قالوا عنه (سارق) فيضربونه.

أما إذا وقعت ووجهها إلى فوق قالوا عنه وزير. فلا يضربونه.

وكلما قذف أحدهم البلغة ينتقل اللعب إلى الذي يليه. وهكذا.

ج ـ العقال:

يعقل أحد الشباب من إحدى رجليه. وتوضع له قنينة ماء على الأرض. وتربط يداه إلى الخلف. ويقف على رجل واحدة. وعليه أن يشرب من القنينة بفمه.

يحاول كثيراً وقد يسقط أمام ضحك زملائه وقد ينتصر فيقوم غيره فيتابع اللعبة.

د ـ ممنوع الضحك:

يتقدم أحد الشباب (أنصار العروس) المهرج ويقوم بحركات مضحكة. ومن يضحك يضربه فيقول لقد اشتريت الضحك.

وقد يقترب من وجه أي من الشباب ويلامسه بأنفه أو يخرج لسانه له أو يفعل أي شيء ليضحك. وإذا ضحك يضربه وينتقل إلى غيره.

هـ ـ غزالة السلطانة:

يقوم قائد اللعبة فيقول إن غزالة السلطانة ماتت. وليأخذ كل منكم نصيباً منها.

فيأخذ كل فرد من المجموعة قطعة منها يسميها فيقول. مثلاً: أنا آخذ العين. وآخر يقول أنا آخذ الأنف. وآخر يقول أنا آخذ الأذن وآخر الرجل واللسان وغيرها.

يأخذ قائد اللعبة بلغة العريس ويقف في الدائرة يمر على كل فرد من العراسة وهو يقول في البداية.

- **أنا ساقي مجروح.**

فيقول الذي أخذ العين مثلاً

- **أنا عيني مجروحة.**

والذي أخذ الأذن

- **أنا أذني مجروحة.**

وهكذا.

بعد أن يتم الجميع يرجع من جديد فيقول:

- **أنا ساقي في النار.**

فيقول كل شاب إن القطعة التي أخذها في النار.

بعد ذلك يبدأ من جديد فيقول:

أنا ساقي في الخرا إليا نصفه.

فيقول صاحب العين:

أنا عين في الخرا إليا نصفه.

وتضحك المجموعة عندما يصل الدور إلى صاحب الأنف وصاحب اللسان.

وتنتهي اللعبة بضجيج الضحك.

بعد ذلك يقوم الوزير معلنا أن غزالة سيدتكم السلطانة سرقت. فيتم البحث، ويشعل عود ثقاب ويكوي كل شخص في العضو الذي قال إنه أخذه ويضحك الجيمع. وهم يتمنعون ويطفئون عود الثقاب بنفخه بأفواههم ويضحكون.

و ـ قراية العراسة:

يمسك قائد اللعبة بلغة العريس في يده ويمسك يد أحد الشباب مبتدئاً من اليمين. ويلقي على مسامعه قصيداً طويلاً من الشعر متقارب مخارج الكلمات ومتكررة. ويطلب منه إعادة القصيد، فإن أعاده يتركه وإن عجز يضربه ضربة واحدة على يده وينتقل إلى الذي يليه. وقد يكون الشعر كلمات صعبة تعاد ثلاث مرات بسرعة. والذي يخطىء يضرب. كقولهم:

- **كمشه شعير افخشم الكبش**

أو قولهم.

- **جمل الشيخ شق السبخة بشبك شيح**

أو قولهم:

- **نركب على جمل وانجز في جنب الجمل بجلم**

ز ـ خطمش عليك ثعليب:

وقد ذكرت في فصل ألعاب الأطفال.

ح ـ كلتش فول؟

ذكرت في فصل ألعاب الأطفال.

ط: خريبشة. خريبشة:

ذكرت في فصل ألعاب الأطفال.

ي ـ النحلة

يمسك قائد اللعبة بلغة العريس في يده. ويقف أحد الشباب أمامه وقد رفع سرواله عن رجليه.

يقلد قائد اللعبة صوت النحلة بأن يضع إصبعيه على أنفه ساداً بذلك منخره وهو يتغنى كما تتغنى النحلة.

وفي غفلة يضرب بيده ساق الشاب الواقف على أساس أن النحلة لسعته.

ويحاول الشاب منع اللسعة بضرب اليد ببلغة العريس وإن صادف وأن ضرب اليد قبل أن تضربه انتصر وجلس ليأتي غيره.

وإن لم يستطع يستمر في اللعب وتلقى الصفعات الموجعة أمام ضحك الشباب.

ك ـ الرباط:

إذا لقي على العراسة لغز أو لم يستطيعوا حله قيل إن العراسة

ربطها فلان. ولا يمكن للعراسة أن تتحرك من مكانها قبل أن تتوصل إلى حل اللغز وتستطيع أن تستعين بمن يحل لها اللغز الذي هو أيضاً يطلب عدة أشياء قد تكون صعبة كأجرة له.

ومن أمثلة الألغاز التي تطرح على العراسة. أن امرأة استضافتهم ووضعت لهم غداءهم، وهو عبارة عن أكلة (عيش) (بازين) بدون حساء. وأوقفت فوق العيش قنينة مملوءة بالزيت وطلبت منهم أن يأكلوا غداءهم بالزيت دون أن يمسوا أو يحركوا القنينة من مكانها.

عجزوا عن ذلك. واحضروا شيخاً كبيراً وطلبوا منه أن يحل لهم اللغز.

طلب منهم الشيخ أن يحلقوه. ويطيبوه. وأن يغسلوا له ثوبه. وبعد أن فعلوا ذلك كله. قام إلى القصعة. وغسل يديه. وأخذ إبريقاً من الماء وسكبه في القنينة حيث بدأ الزيت يرتفع بحكم خفته وثقل الماء إلى أن سال فوق (العيش) فأكل. وغسل يديه وبذلك حل اللغز لهم. وهم ينظرون.

وقد يقوم أحدهم بربط العراسة بأن يقوم بحركة لا يستطيع أغلب الناس القيام بها. أو يبرز قوته في حمل شيء ثقيل. أو كسر لوزة بين أصابعه أو غيرها.

ل ـ حوَامة الزرع:

يركب اثنان من الشباب على ظهر اثنين من الشباب الآخرين على اعتبار أنهما جوادان.

يتحركان بهما على أساس أنهما يراقبان الزرع عندما يلتقيان يتخاصمان على أساس كل فرد منهما يتهم صاحبه أن جواده أكل الزرع.

يضرب كل منهما صاحبه. ويكون الضرب في وجه الحصان (الشاب المركوب) فيبتعد عن الضرب فيلكزه صاحبه (فارسه) ليتقدم. وتستمر اللعبة عدة دقائق في وسط ضحك المجموعة.

10 ـ خويمة (النور):

يجتمع الشباب والشابات في الصحراء ليلاً. ويلعبون لعبة تعتمد على الذكاء وحفظ الشعر. تسمى (خويمة النور) تصغير خيمة. وهي أن تنقسم المجموعة إلى قسمين. ويبدأ القسم الأول بذكر فتاة سراً فيما بينهم. ويفعل القسم الثاني بذكر شاب فيما بينهم.

يأتي أصحاب الشاب لخطبة أصحاب الفتاة وهم لا يعرفون الشاب والآخرون لا يعرفون الفتاة. يطلب أصحاب الفتاة مهراً لابنتهم فيقدمون لهم قصيداً من الشعر. فإذا أعجبهم رضوا. ويقومون بتسمية الفتاة ويسمى الآخرون الشاب. ويضحك الجميع إذ قد يكون الشاب والفتاة من الحاضرين في الجلسة. وقد تكون الفتاة عجوزاً كبيرة وقد يكون الرجل شيخاً كبيراً.

الفصل الثالث :

ألعاب الرجال

ألعاب الرجال:

ذكرت في الفصل السابق ألعاب الشباب التي في الواقع يلعب بعضها الرجال الكبار ذوو القدرة على بعض هذه الألعاب كالفروسية، وركوب المهارى والرماية.

وكما أنني أقصد في هذا الفصل أولئك الرجال الذين لا يستطيعون إجهاد أجسامهم في الجري وألعاب القوى وإنما يقومون بقطع أوقات الفراغ باللعب الفكري والعقلي الذي يمارسونه جماعياً أو ثنائياً أي اثنين اثنين.

ومن ألعاب الرجال:

1 ـ الخربقة:

ويسميها بعض الناس في بعض المناطق (السيزة) وبعضهم يسميها (أم السبعة).

وهي أن يجلس رجلان متقابلان، ويمهدا الأرض بينهما،

ويرسما عليها مربعاً 7 × 7 . في حفر صغيرة في الأرض.

يطمسان الحفرة الوسطى بالتراب ويسمّيانها دار الوسط. أو دار البادىء.

ويبدآن اللعب. ويُسمًّيانه (النزول) وهو أن يختار أحدهما بعر الإبل. أو النوى. ويختار الآخر الأحجار.

يبدأ الأول بوضع قطعتين في دارين متجاورتين أو متفرقتين ثم يضع الآخر فردين. ويستمران هكذا وكل منهما يحسب القطع التي يرميها وطريقة تحركها وكيفية المهاجمة والدفاع.

بعد أن تمتلىء كل الخانات بالقطع. بحيث يضع كل شخص 24 قطعه. يبدأ الأول باللعب وهو أن يضع إحدى قطعه في الخانة الوسطى الفارغة.

ويقوم الثاني باللعب بأن يحرك قطعة من قطعه. وكل قطعة تقع بين قطعتين للخصم تخرج من اللعب ولهذا يحاول كل لاعب أن يحمي قطعه من الخصم.

ومن قانون اللعبة أن الشخص غير البادىء يحق له أن يطلب (الهف) وهو كما يقولون (طلب الزوز) أن يحرك قطعة من قطعه بعيدة عن متناول الخصم ويطلب بها قطعتين. وإذا لم يستطع الخصم الوصول إليها يعطيها قطعتين يخرجهما من اللعب مقابل أن تخرج تلك القطعة من اللعب.

ويستمر اللعب هكذا إلى أن ينهي أحدهما قطع صاحبه وكلما

كان الخصمان بارعين يستمر اللعب مدة أطول وقد يشترك أكثر من واحد في اللعبة وينقسم المتفرجون إلى مشجعين للاعبين.

2 ـ الدّاما:

وهي لعبة أم تخطى التي ذكرتها سابقاً من لعب الأطفال. وأكثر الناس لعباً بها في موريتانيا وشمال مالي وشمال النيجر.

3 ـ الدكداكي:

وهي لعبة أقرب إلى الرقصة. بل هي رقصة. ويقولون عنها لعبة.. وهي أن يدخل رجلان أو أكثر حلبة العرس حيث ترقص النسوة رقصة (النخيخ) هزّ الشعر. في ليالي العرس. وكل منهم يحمل بندقية يصوبها إلى أسفل. ويسيرون في صف واحد بخطوات سريعة ومتقاربة حتى إذا ما وصلوا إلى قرب النسوة يصيح أحدهم صيحة تشجيع. فيطلقون الرصاص في الأرض أمام النسوة ويدورون إلى الخلف في حركة سريعة وبارعة وقد رفعوا أفواه البنادق إلى أعلى. ويرجعون مشياً إلى نقطة الانطلاق حيث يعبئون بنادقهم من جديد. ويعيدون الرقصة.

4 ـ الصّنْدة:

وهذه اللعبة أو الرقصة يلعبها الملونون من أصول أفريقية ويسمونها (الصندة) وفي الساحل يسمونها (كسكا) وهي رقصة أفريقية.

تنقسم المجموعة إلى قسمين. وكل فرد يحمل في يده عصا قصيرة. ويتبعون عازف (الزكرة) وضارب (الدنقه) في صفين متوازيين.

وعلى إيقاع الدنقة والزكرة يبدأون في ضرب العصي ببعضها كل يضرب عصا الشخص المقابل له. حتى إذا وصلوا موقع العرس، يحلقون في دائرة ويبدأون في استعراض رقصاتهم دون أن يخلّوا بالإيقاع، وقد شاهدت هذه الرقصة في (الكونغو) ترقص بالطريقة نفسها.

5 ـ لعبة الورق:

هذه اللعبة جاءت إلى المنطقة مع الجنود الفرنسيين الذين احتلوا المنطقة. وقد بدأ الرجال يلعبونها في المقاهي أنّى وُجِدت. وفي المنتجعات البعيدة. وأصبحت لعبة شعبية. في بلاد الصحراء. وهي معروفة في كل بلاد العالم ولا تحتاج إلى شرح. وليست من ألعابنا الشعبية المعروفة في التراث الشعبي العربي في الصحراء.

وعند المساء يتجمع الرجال في خيمة أكبرهم سناً أو قدراً حول نار الشاي. يرددون الحكايات والقصص عن المراعي والصيد، ومفاجآت السفر في الصحراء وعن بطولات الأبطال في الجهاد واستياق الإبل، وسماع الشعر، وأحياناً يجلسون يستمعون إلى مغنٍ يعزف على الربابة أو مطربة تعزف على (الأمزاد) أو (التيدنيت) تذكر أمجاد الغابرين وكرم الكرماء.

الفصل الرابع :

ألعاب النساء

ألعاب النساء:

الحياء دائماً يمنع النساء من اللعب. والعقل يفرضه العرف في البادية يزدري بالمرأة التي تكون كثيرة الحركة. والكثيرة المزح والضحك والهزل.

ولهذا لا يوجد عند النساء ألعاب مختصة بهن، اللهمَّ إلا إذا استثنينا مجموعة قليلة من الألعاب التي تزاولها الشابات من النساء في خلوتهن.

ومن الألعاب التي تلعبها النساء.

1 ـ الطقة:

وقد تم ذكرها في فصل ألعاب الأطفال.

2 ـ كرة العصا:

وهذه الكرة يلعبها النسوة عند انحباس المطر. فيتفاءل البدو بذلك. إذ تقوم النسوة بوضع (الرقاع) فوق رؤوسهن. ويلعبن الكرة

بالعصي بين الخيام في غيبة الرجال. ويزعم البدو أن المطر ينزل بعد ذلك تلبية لهذا الموقف.

3 ـ النخيخ:

وهي رقصة تقضي بهز الشعر يمنة ومسيرة، وترقصها الفتيات العازبات في الأفراح. حيث يجلسن على ركبهن ويهززْنَ شعورهن يميناً وشمالاً. وهذه اللعبة أو الرقصة ترقص في جميع الوطن العربي ويرافق هذه الرقصة عازف الزكرة وضارب الدنقة أو الشعراء الشعبيون الذين يجلسون أمام النخاخات ويطرقون على عصا ويتغنون بشعر يناسب المقام.

وقد تندفع إحدى الفتيات وهي تمد يديها وتهز كتفيها على إيقاع المقرونة أو الزكرة في حركات متناسقة مع الإيقاع.

4 ـ قفز النيران:

سبق ذكره في أفراح ليلة عاشوراء.

وتقضي النسوة أيامهن عند وقت الفراغ بالتجمع حول قارئة الحظ (التقازة) أو كما تسمى في الصحراء (القزانة) حيث تضرب لهنَّ خط الرمل لتكشف لهنَّ حظوظهن أو تستخدم الفول أو بعر الماعز أو الودع. وقد تستخدم في ذلك الغربال وودعات وفحمة أو يديها.

أما في الليل. فيقضين أوقات الفراغ في السماع إلى القصص الطويلة (الخراف) أو الأحاجي (خراف التسمية).

خاتمة

الحمد لله أولاً وأخيراً. فهو الميسر لما أراد. وهو المذلل لما صعب. المقسم بنون والقلم وما يسطرون.

وهكذا أرادت مشيئة الله جلت قدرته أنْ أفرغ من أعداد هذا الكتاب التاسع والأربعين في سلسلة الكتب التي ألّفتها في مختلف فنون المعرفة وأغراضها. أدباً وشعراً. وتاريخاً ورحلات ودراسات مختلفة.

أحمده لأنه يسر وأعان. وأشكره شكراً لا يحد مداه، فلولاه ما وعيت ما وعيت ولا كتبت ما كتبت.

وبعد. لقد جمعت في هذا الكتيب مجموعة من الألعاب التي يلعبها البدو من العرب في الصحراء الكبرى في لهوهم. وأفراحهم. ذكورهم وإناثهم. صغارهم وكبارهم سجلتها تسجيل الملاحظ الحاضر في كل فترات العمر، لم أرجع فيها إلى مصدر مكتوب أو أستعين ببحث معد في دراسة لأنني عايشتها. وشاهدتها في مواقفها. ولعبت أكثرها في مختلف سني عمري.

جلست لأفرغها من الذاكرة كما لعبتها أو شاهدتها ولعبها أترابي في منتجعاتنا بالصحراء.

هذه الألعاب التي سجلتها كتابة. وفي الكتابة أحياناً تقصير عن إيفاء الغرض الذي يجب أن ينظر إليه أو يمارس.

وحاولت قدر جهدي أن أوضح اللعبة كما هي. وإن الذين لعبوها من أبناء جيلي أو من أبناء المحيط الذي تلعب فيه هذه الألعاب حتماً لن يجدوا صعوبة في فهمها.

أما الذين يجهلونها أصلاً. فأعتقد أنهم سيجدون صعوبة في فهم بعض هذه الألعاب التي أوردتها في هذا الكتاب.

هذه الألعاب هي بعض لحمة هذا الشعب ورمز وحدته ووحدة جذوره وثقافته.

فاللعبة التي تلعب في الساقية الحمراء. يلعبها أطفال البحرين أو الكويت، أو الأردن.

واللعبة التي يلعبها شباب موريتانيا هي هي نفسها التي يلعبها شباب الجزيرة العربية واليمن.

وأغلب هذه اللعب هي ألعاب العرب في موطنهم الكبير. أوردتها هنا لأبين للمغرضين والمشككين وحدة هذه الأمة في جذورها العميقة من تراثها.

إن هذه الألعاب هي ألعاب عربية إسلامية صحراوية امتزجت

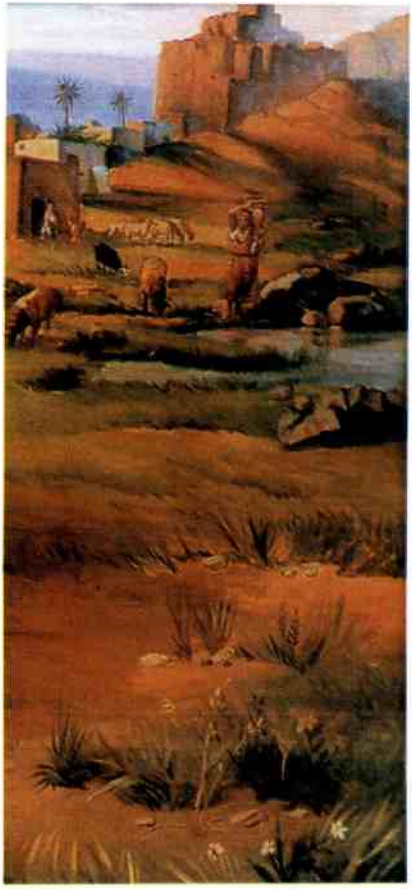
بألعاب أفريقية فنتج منها خصوصية الصحراء العربية الكبرى في تراثها.

إن لبعض هذه الألعاب شبيهات في دول حوض البحر الأبيض المتوسط. إنها الثقافات تتمازج وتلتقي وتتلاقح. وإن هذا العالم بقدر ما يتوقع المرء اتساعه واختلافه. يجد العالم المتمعن أنه وحدة متجانسة ومتلاحمة يديرها الإنسان الذي يلتقي في الأصل والمنشأ والخلق.

فإلى المتضلعين في دراسة التراث أقدم هذا الكتاب عله يفيدهم في أبحاثهم.

الفهـرس

الألعاب الشعبية في الصحراء



إن الكثير من هذه الألعاب ذات جذور في صحراء العرب جلبها العرب من جزيرتهم أيام الهجرات. وبعضها تحورت أو عُدلت أو أقتبست من ألعاب أفريقية أخرى فجاءت معدلة أو محورة في صورة ألعاب جديدة ومبتكرة

دَار المُلتَقى للطباعة والنشر